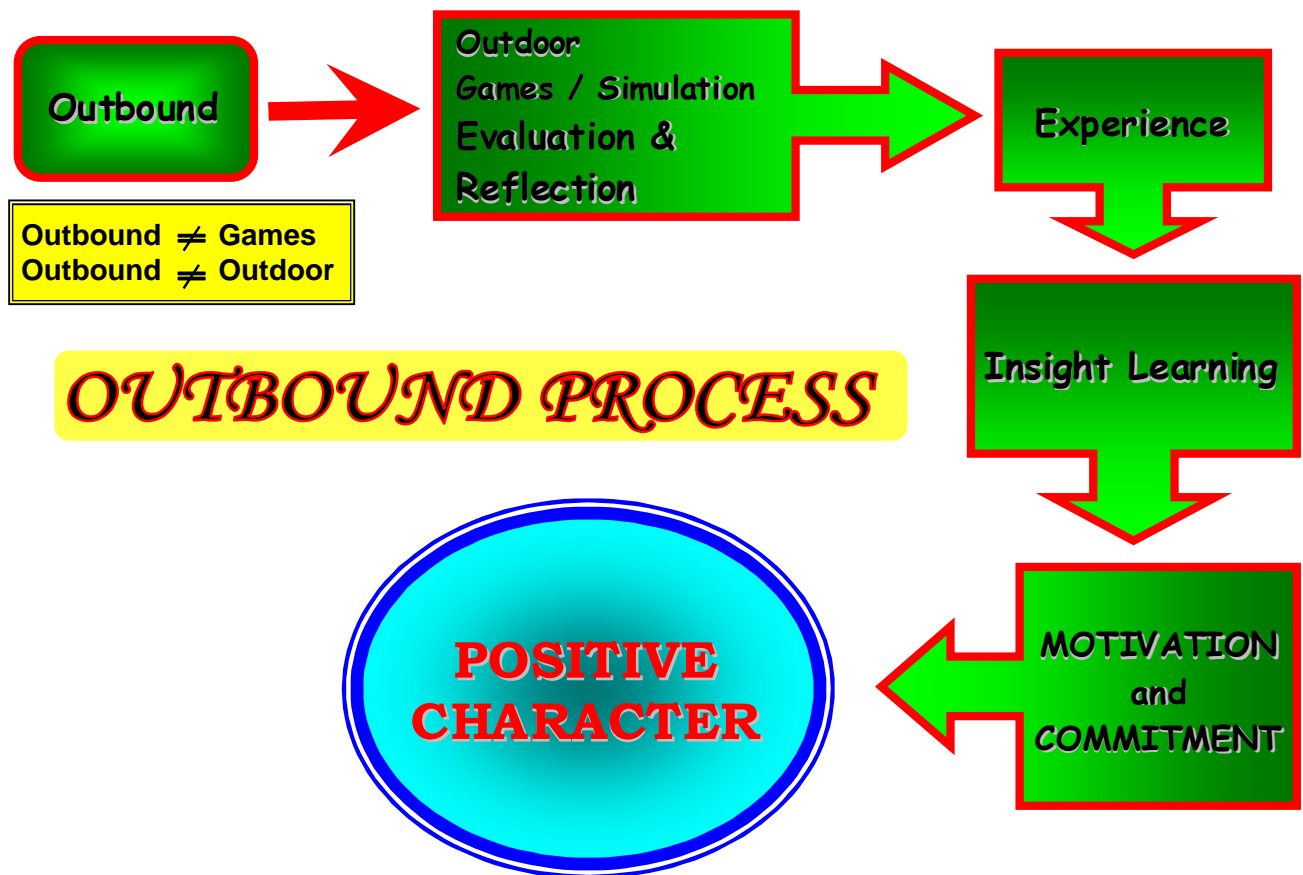


OUTBOUND PROCESS & THE OBJECTIVES



Secara umum, program outbound ini didesain untuk dapat membangun rasa kebersamaan (Team Building), Good Leadership, effective Communication dan kerja sinergis kepada seluruh peserta training.

Secara khusus, tujuan dan manfaat yang akan didapat adalah:

- ☑ Peserta dapat memahami prinsip-prinsip pengembangan team work.
- ☑ Memberikan pemahaman kepada peserta tentang pentingnya kerja sama dan sikap saling percaya dalam mencapai tujuan perusahaan
- ☑ Dapat mengembangkan sistem kerja yang efektif dan mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah kelompok.
- ☑ Menumbuhkan *spirit of the corps* melalui berbagai tantangan simulasi yang dihadapi
- ☑ Menumbuhkan Jiwa-jiwa leadership dan kemampuan komunikasi yang efektif
- ☑ Bagi individu dapat mengembangkan Self Integrity, keikhlasan, kejujuran, keberanian, optimisme dan kesiapan berkorban untuk kebaikan dan kemenangan bersama

PENJELASAN TENTANG KEGIATAN YANG AKAN DILAKUKAN DAN TUJUANNYA.

Fun Grouping

Membuat group dengan permainan mendengarkan lagu anak2 atau tembang kenangan. Kemudian bersama-sama kelompoknya masing-masing membuat Nama Grup, Logo, Moto, Yel-yel dan Bendera Tim

Refleksi :

1. Membentuk grup (random)
2. Menumbuhkan in-group feeling
3. Breaking interpersonal blocks

Contoh Penilaian Fun Grouping

NO	KRITERIA	NILAI	KETERANGAN
1	Cara memperkenalkan diri		Unik dan Menarik
2	Teknis presentasi grup		Sesuai dengan urutan SPK
3	Filosofi nama grup		
4	Moto dan penjelasannya		
5	Logo dan filosofinya		
6	Yel-yel		serentak, kompak, dan menyentak
7	Kekompakan		
8	Motivasi / semangat		
9	Ketertiban / kedisiplinan		
10	Pengembalian alat		Lengkap, utuh, bersih, rapi
TOTAL			NILAI RATA-RATA =

Ball Game

Permainan lempar bola dengan menyebutkan nama dan ucapan terimakasih.
Time Limit.

Refleksi :

1. Saling mengenal
2. Menghargai kebaikan orang (minimal dengan ucapan terima kasih)
3. Produktifitas
4. Memahami Pola Komunikasi

Circle Pass

1. Peserta membuat lingkaran dengan berpegangan tangan
2. Aturan permainan :
 - ✓ Pegangan tangan tidak boleh lepas
 - ✓ Loop/hula hoop berada diantara pegangan tangan
 - ✓ Hula hoop harus berjalan melalui jalur lingkaran pegangan tangan
 - ✓ Permainan dibatasi oleh waktu

Refleksi :

1. Saling memahami
2. Saling tolong-menolong dalam kebaikan
3. Masalah yg sulit lebih mudah diselesaikan dgn kerjasama
4. Menumbuhkan in-group feeling yang kuat
5. Strategi dan Kontrol
6. Koordinasi

Bamboo Tower

1. Tim memindahkan sebuah ban ke dalam bambu yang memiliki tinggi $\pm 2,5$ meter
2. Aturan permainan :
 - ✓ Ban tidak boleh terjatuh dan hanya boleh disentuh dengan bambu
 - ✓ Bambu tidak boleh saling bersentuhan
 - ✓ Tiang bambu tidak boleh tersentuh oleh apapun
 - ✓ Permainan dibatasi oleh waktu

Refleksi :

1. Perencanaan yang matang
2. Efisiensi waktu/produktivitas
3. Strategi yang akurat
4. Kerjasama tim
5. Komunikasi yang kuat cermin kekuatan seorang pemimpin
6. Semangat pantang menyerah dalam menyelesaikan masalah

Elasticity Ball

Tiap kelompok bertugas untuk memindahkan beberapa buah balon yang telah diisi air yang diumpamakan sebagai bom. Dalam proses pemindahan tiap kelompok diberi alat bantu berupa tali pramuka yang tidak boleh menyentuh patok bambu dan tali rafia.

Refleksi :

- 1. Sikap dan kemampuan seorang Leader menentukan keberhasilan.**
- 2. Kontrol, ketelitian dan kedisiplinan adalah syarat meraih kesuksesan**
- 3. Kekuatan kerjasama mampu mengatasi kesulitan**
- 4. Komitmen terhadap waktu adalah cermin pemimpin/prajurit sejati**
- 5. Efisiensi waktu/produktivitas**
- 6. Strategi yang akurat**
- 7. Komunikasi yang efektif meningkatkan produktifitas**
- 8. Semangat pantang menyerah dalam menyelesaikan masalah**

Trust Fall Net

- 1. 1 orang peserta bertindak sebagai yang jatuh**
- 2. Peserta lain memegang jaring sebagai tempat jatuh peserta**
- 3. Setiap peserta harus bergilir untuk jatuh di jaring**
- 4. Sebelum jatuh, ada komando dari yang memberi aba-aba**

Refleksi :

- 1. Membangun rasa percaya diri dan percaya kepada rekan kerja.**
- 2. Rasa kebersamaan dan saling ketergantungan mendasari sebuah team untuk bisa berjalan dengan baik.**
- 3. Mendayagunakan SDM sesuai dengan kebutuhan (efisiensi)**
- 4. Cek and ricek untuk memperkuat keyakinan dan rasa percaya diri serta menghindari kesalahan proses kerja.**
- 5. Belajar menjadi pemimpin (the art of leadership) sekaligus menjadi bawahan (the art of followership)**

Human Ladder

1. Satu orang sebagai penyebrang, sisanya sebagai tangga
2. Tangga menggunakan alat bantu bambu
3. Masing-masing individu dalam kelompok bergantian mengalami sebagai tangga maupun penyeberang

Refleksi :

1. Melatih jiwa pengorbanan dan kesabaran
2. Amanah dalam menjalankan pekerjaan
3. Menghargai kebaikan teman kerja
4. Biasakan menggunakan daur PDCA (Plan Do Check Action)
5. Belajar dari pengalaman
6. Menghindari sikap saling menyalahkan.
7. Menjaga hubungan yang baik akan meningkatkan kehangatan hubungan dan meminimalkan kesalahan proses kerja.

Creativity Exhibition (Pentas Kreasi) :

Setiap grup wajib menyajikan **2 (dua) macam** Pentas Kreasi / Pentas Seni dengan syarat:

A. Pentas kreasi grup (kolektif/MAXI):

1. Waktunya minimal 5 menit, maksimal 11 menit.
2. Melibatkan seluruh anggota team.
3. Kreatif dan inovatif: Lagu, Prosa, Puisi, Drama, Lawak, Talk-Show, Kuis, Simulasi (Taman Kanak-kanak, Outbound, Tokoh terkenal), Bela-diri, Iklan, dll.
4. Profesional: Terencana, terorganisir, tertata-rapi, hasil latihan berulang², dan dibuat seperti realita aslinya (performance, alat-bantu, pakaian, make-up, dll.).
5. Ada maknanya/ pesan yang akan disampaikan.
6. Menghibur dan menyegarkan.
7. Tidak melanggar batasan-batasan moral.

B. Pentas kreasi individual (perwakilan grup/MINI):

1. Waktunya minimal 1 (menit), maksimal 5 (tiga) menit.
2. Dilakukan oleh minimal 2 (dua) orang perwakilan dari grup. Boleh lebih.
3. Unik, kreatif, surprising. [Misal: sulap, sirkus, keahlian bela diri, kekuatan, keseimbangan, suara yang merdu, dll.]

contoh penilaian pentas kreasi

NO	KRITERIA	NILAI	KETERANGAN
1	Waktu		
2	Keterlibatan		
3	Kreatifitas		
4	Menghibur		
5	Hikmah yang bisa diambil		
6	Performance		
TOTAL			NILAI RATA-RATA =

Refleksi :

1. **Togetherness (kebersamaan) team & inter-team yg kuat**
2. Menumbuhkan kreatifitas & inovasi
3. **Mengkomunikasikan segala tindakan dan pola fikir kepada orang lain**
4. Iklim motivasi berprestasi & kompetisi yg sehat
5. Menghargai kreasi orang lain
6. Refreshing & hiburan

Fun Sport

Aerobic & static stretching (peregangan) dengan menghitung dengan hitungan yang berbeda-beda. Jika ada yang salah menghitung dihukum

Refleksi :

1. Meningkatkan kesehatan, kebugaran & kesegaran
2. Sebagai warming-up agar tidak mudah cedera
3. Menyiapkan fisik (sendi, otot, jantung, paru dan nafas) & psikis (mental) agar peserta siap menghadapi kegiatan yang lebih berat.
4. Menanamkan kesadaran dan kebiasaan berolahraga, sehingga berlanjut menjadi kegiatan rutin peserta setelah acara selesai.
5. **Melatih otak kiri dan kanan dalam waktu bersamaan.**

BLIND TARGET

1. Name Tag Games

Peserta diinstruksikan untuk mencari namanya masing-masing yang telah disiapkan dan didesain sedemikian rupa oleh instruktur. Name tag terdiri dari 2 (dua) lembar kertas yang tersusun, lembar pertama adalah kode nama peserta sedangkan lembar kedua adalah nama peserta.

2. Seven Post

Sebuah pembelajaran dalam mengenal diri sendiri (self concept). 7 pos terdiri dari: Mata, Telinga, Hidung, Mulut, Tangan, Kaki dan Seluruh Tubuh. Peserta disadarkan tentang fungsi sesungguhnya dari indera yang selama ini telah salah dalam memfungsikannya. Sebagai contoh, mata yang seharusnya dipergunakan untuk melihat Kebaikan dan Kebenaran, tetapi salah dipergunakan untuk mencari-cari dan menilai kesalahan dan keburukkan orang lain.

3. Braille

Setiap kelompok diberikan sebuah papan yang telah didesain sedemikian rupa sehingga ketika diraba akan dapat dibaca seperti halnya huruf braille.

4. Blind Adventures

Peserta diajak untuk menempuh sebuah lintasan yang cukup menantang. Melalui jalur darat dan sungai..

5. Blind Building

Peserta membangun sebuah bangunan 3 dimensi yang terbuat dari kayu, dan steorofoam. Alat bantu nya adalah palu, paku, lem, gunting, cutter, penggaris, dan kertas

6. Time Tunnel

Peserta dikelompokkan sesuai dengan bentuk yang dipegang oleh masing-masing mereka. Simulasi ini diberikan dengan tujuan untuk mengelompokkan peserta dengan temannya yang lain agar mereka saling mengenal antara satu dengan yang lainnya.

7. Alfabeth Games

Setiap individu dalam kelompok berbaris sesuai dengan urutan yang telah ditentukan oleh instruktur.

8. Blind Lunch

Makan siang dan snack dalam keadaan mata tidak melihat. Apakah yang dirasakan oleh orang buta ketika makan? Masih banyakkah keinginan kita akan dunia ketika mata ini diambil oleh Tuhan Yang Maha Kaya? Atau dapatkah kita bersyukur dengan apa yang kita terima?

ALTERNATIF SIMULATION

Berikut ini adalah beberapa simulasi alternatif yang memiliki refleksi (nilai-nilai filosofi yang sama dengan games sebelumnya:

Taming The Bom

Tim bertugas untuk memindahkan air yang berada di dalam galon besar menuju ember kecil yang terletak tidak jauh darinya. Dalam proses pemindahan tiap kelompok diberi alat bantu berupa tali pramuka.

Trap Field

Tim berusaha keluar dari area dalam menuju area aman di luar dengan menggunakan bantuan bambu dan tali.

Blind Hoping

Peserta lari berpasangan sambil berpegangan tangan (1 orang ditutup matanya, yang lain matanya terbuka) melewati ayunan tali.

Blind Lead

Setiap peserta ditutup matanya. Kemudian mereka diberikan instruksi untuk melewati sebuah jalur yang telah dirancang dengan tingkat kesulitan tersendiri. Jalur tersebut memiliki beberapa tantangan dan tingkat kesulitan tersendiri.

Blind Square

Setiap peserta ditutup matanya. Kemudian mereka diberikan instruksi untuk membentuk bangun 2 dimensi.

Alcatraz

Tim diberikan instruksi untuk melewati sebuah jalur (kotak-kotak 5x5) yang telah dirancang. Hanya ada beberapa kotak yang bisa dilalui dan peserta harus berusaha mencarinya sendiri.

The Highest Tower

Setiap peserta diberikan sejumlah sedotan untuk disusun menjadi menara. Menara harus dibuat setinggi dan sekokoh mungkin dengan memperhatikan nilai estetikanya.

Stepping The Stone

Setiap peserta diberikan instruksi untuk melewati sebuah jalur yang telah dirancang dengan tingkat kesulitan tersendiri. Jalur tersebut memiliki beberapa tantangan dan tingkat kesulitan tersendiri. Mereka hanya diperbolehkan menginjak papan yang disediakan sesuai jumlah peserta.

Water Canal

Permainan memindahkan sejumlah air dengan saluran pipa yang telah didesain sedemikian rupa.

Dust Rain

Permainan memindahkan tepung terigu dengan cara yang unik dan tak terduga dari garis start menuju garis finish.

Asterix and Obelix

Setiap peserta diikat dalam 1 ikatan. Bersama-sama mereka membawa bola/ember yang diisi air menuju tempat tertentu.